Расколотый город

Сиэтл

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Мишель Лайонс-Макфарланд, Питер Шейфер, Марк Стоун
Разработчик: Мэтью Макфарланд
Редактор: Мишель Лайонс-Макфарланд
Арт-директор: Майк Чейни
Дизайн книги: Майк Чейни
Креативный директор: Ричард Томас
Внутренние иллюстрации: Аарон Акеведо, Эндрю Трабболд, Кэти Уилкинс
Передняя обложка: Мишель Гейдос

Глава первая:
Осколки разбитого зеркала

– Добро пожаловать в Сиэтл! Ты здесь новенький? Супер! Уверен, тебе понравится. Давай как-нибудь посидим за чашечкой кофе. Когда? Я посмотрю, как там у меня обстоят дела с графиком. Нет-нет, всё нормально. Я позвоню!

С этих или похожих слов начинается ваше знакомство с городом. Нет, вам не позвонят. Но не думайте, что вы им не понравились. Просто этим людям нужно какое-то время, чтобы они начали считать вас своим. Сколько? Ну, дайте им несколько лет.

В свои лучшие дни Сиэтл может с уверенностью побороться за звание города противоречий. Он дружелюбный, роскошный и гостеприимный – но он ещё и самовлюблённый, медлительный и слегка *приглушённый*. В нём хватает новых политических движений, но многие горожане живут по традициям первых поселенцев. Искусство и благотворительность здесь в почёте, но бедность отдельных кварталов бросается в глаза с первых минут. Вы увидите в нём немало высокотехнологических зданий, однако многие жители занимаются прикладным искусством. Люди в Сиэтле приветливы, но они не станут приглашать новичков к себе в дом. Это город *неявных противоречий* – а последнее делает его идеальным географическим сеттингом для историй о демонах.

Тема

Splintered city: Seattle играет на нескольких темах, каждая из которых прекрасно вписывается в сеттинг **Demon: the Descent**.

Одной из основных тем Сиэтла можно с уверенностью назвать **диссонанс**. Местные жители то и дело начинают двигаться в разных направлениях – политических, социальных, культурных, религиозных или любых других. Они практически непримиримы в своих убеждениях. О чём бы вы ни спросили, любой прохожий даст вам совершенной другой ответ, чем предыдущий.

Тема **больших возможностей** также хорошо отражает дух города. Состоятельные, честолюбивые и целеустремленные личности стягиваются в Сиэтл со всех окрестностей. Каждый здесь ищет, где он сможет заработать ещё сотню долларов и воплотить в реальность свои мечты.

Третья тема, которую безупречно подчёркивает сама география города, заключается в **ожидании бедствий**. Сиэтл расположен буквально на самой границе сейсмического разлома, тянущегося от стратовулкана Рейнир, что к юго-востоку от города. Все знают, что в один прекрасный день на месте города останутся только горы пыли и пепла. Так наслаждайтесь жизнью сейчас! Потому что конец и вправду чертовски близко.

Этот основополагающий фатализм приходится как нельзя кстати, когда мы рассказываем истории о Мятежных. Они тоже знают, что вступили в игру, ход которой складывается отнюдь не в их пользу. И они тоже рассчитывают как следует повеселиться перед неизбежным концом.

Инфраструктуры

Сиэтл – город богатств и опасностей. В нём есть всё, что вам нужно – однако это не означает, что вы легко сможете получить желаемое. В случае с демонами особую угрозу для них представляет восточная часть Сиэтла, находящаяся в полной власти Бога-машины. Остальные районы немного свободнее, однако слово *немного* упомянуто здесь не случайно.

Мост I-90

Первой настоящей Инфрастуктурой города стал мост I-90 – точнее, система воздушных отверстий над автострадой, разделяющей сам Сиэтл и город Белвью к востоку от него. Отверстия необходимы по очень простой причине: автострада проходит через туннель, пересекающий остров Мерсер. Для обеспечения вентиляции над автострадой расположены угловатые башни, которые и выступают в роли замаскированной Инфраструктуры.

Люди, испытывающие гнев или возмущение, чувствуют, как во время пересечения острова эти эмоции начинают ослабевать. Мост буквально вытягивает их и заменяет чувством самодовольной удовлетворенности. Он делает это только с эмоциями людей, едущих на восток в сторону Белвью. Люди, направляющиеся на запад в Сиэтл, остаются нетронуты.

Тип: Защитная инфраструктура

Задача: Устранять опасные эмоции у людей, приближающихся к Белвью

Охрана: Отдел полиции острова Мерсер можно назвать одним из самых многочисленных полицейских участков в штате. Полиция следит за сохранностью туннеля и координирует свои действия с патрульной службой. Наконец, любой конфликт на территории острова привлекает внимание Регулярной аналитической группы, или просто РАГ.

Стержень: Дверь техобслуживания за номером 32, расположенная в туннеле, никуда не ведёт. Если взломать её, можно наткнуться лишь на деревянную стойку с бумажными гладиолусами ста разных оттенков.

Тайный культ: Регулярная аналитическая группа

Регулярная аналитическая группа, также известная просто как РАГ, представляет собой отряд хорошо подготовленных специалистов по изучению эзотерической информации. Они патрулируют каждый клочок дорожной сети, проверяя, все ли они находятся в рабочем состоянии.

Решение о приглашении нового члена в культ принимают старшие инженеры. Они свято верят, что группа заботится о проведении неких специальных проектов, в которых заинтересовано правительство США.

Посвящение	Выгода
•	Специализация *Бог-машина* на Ремесле.
••	Преимущества *Междисциплинарная специализация* и *Область знаний,* связанные с полученной ранее Специализацией.
•••	Персонаж может причинить себе очко летального урона, чтобы добавить *автоматический успех* к любому действию, в котором задействована эта Специализация.
••••	Культист развивает у себя способности к Ясновидению или Психометрии. Обычно они принимают форму умения наблюдать за окрестностями через “видеокамеры”, которых на самом деле здесь нет.
•••••	Лидеры культа способны телепатически призывать к себе ангелов. Это не имеет конкретного игромеханического эффекта, однако нарушителю в любом случае придётся несладко.

Кофейня фон Неймана

Кофейня фон Неймана существует не только в Сиэтле. Её филиалы то и дело открывают в разных частях США и даже в других странах света. В действительности кофейня представляет собой проект Бога-машины по созданию “самодостаточного предприятия”. Последнее означает, что сразу после открытия кофейня начинает

приносить своим владельцам огромные доходы. Вскоре после этого события мистическим образом складываются так, что полученный доход хозяин вкладывает в открытие новой, ещё более прибыльной кофейни в другой части страны или даже за рубежом.

Тип: Маскировочная и логистическая инфраструктура

Задача: Приносить деньги, повышать лояльность человеческой клиентуры, маскировать работу близлежащих Инфраструктур, самовоспроизводиться.

Охрана: отсутствует.

Стержень: Алгоритм самовоспроизведения записан на поверхности стеклянной сферы диаметром один фут. Где бы ни находилась сфера, её удаление отключает кофейню от общей системы. Она перестаёт приносить огромные деньги и формировать события так, чтобы владелец открыл новый филиал в другом месте. Как правило, этот стержень находится снаружи кофейни. Это может быть странный стеклянный шар, подсоединённый к трансформатору на соседнем столбе, или необычный блестящий объект в канализации и так далее.

Очистительные проекты

Агенты Бога-машины регулярно проводят в городе “уборку опасных отходов”. Хотя под этой формулировкой подразумевается буквальная уборка мусора, демонические обитатели Сиэтла не раз обращали внимание на то, что операции по очистке города всегда проходят неподалёку от входа в так называемые *Временны́е осколки* – фрагменты параллельных миров, созданных демонами в попытке сбежать от агентов Бога-машины. По иронии судьбы, первый из этих фрагментов был создан самой Великой машиной. Подробнее Временны́е осколки будут описаны далее в этой книге.

Демонам неизвестно, что именно происходит во время таких операций, однако среди очевидных предположений чаще всего звучат следующие.

Уничтожение осколка: Бог-машина планирует выстроить Очистительную инфраструктуру, задачей которой будет уничтожение Временны́х осколков.

Повышение безопасности: Аналогичным образом, Бог-машина может планировать уничтожение осколков, но по другой причине. Считается, что первый осколок он создал сам – из-за сбоя в программе или, быть может, в порядке эксперимента. Так или иначе, он считает, что осколок существует уже достаточно времени и его пора уничтожить. И возможно, наряду с ним он решил уничтожить все остальные фрагменты параллельных миров.

Создание гнезда: Возможно, Бог-машина хочет соединить все осколки друг с другом, чтобы затем превратить их в оплот своих ангелов.

Образование будущего осколка: Все Временные осколки, известные местным демонам, связаны с прошлым. Возможно, их ненавистный Творец решил создать экспериментальный осколок будущего.

Временны́е осколки

Минуло уже больше века с тех пор, как в Сиэтле появился первый осколок времени. Осколком называется маленький параллельный мир, ограниченный приблизительно территорией самого Сиэтла и нескольких ближайших пригородов.

Смертные, находившиеся в Сиэтле в момент создания Временно́го осколка, фактически раздваиваются. В реальном мире – или, как говорят сами демоны, “в основной хронологии” – эти люди живут точно так же, как мог бы жить любой другой человек, когда-либо рождавшийся на земле. Они работают и отдыхают, страдают и веселятся, обзаводятся потомством и умирают. Они даже не знают, что где-то рядом существует их точная копия, навсегда застрявшая во Временном осколке.

Что касается самих копий, то они проживают похожие жизни, однако им редко даётся возможность чего-либо достичь. Дело в том, что за редкими исключениями Временные осколки работают по принципу временной петли. Например, если время в определённом

осколке движется от последних чисел апреля до конца октября, то всё, что случилось за этот срок, автоматически возвращается на свои места сразу после того, как в осколке должен был наступить ноябрь. Однако вместо последнего любой календарь, находящийся в пределах осколка, покажет, что на дворе снова царит апрель.

В каком-то смысле это касается и территории города. Никто не может покинуть альтернативный Сиэтл. Дороги, ведущие из города, в конечном итоге приводят назад. Лодки, самолёты и поезда будут задерживаться до последнего, а когда двинутся с места, каким-то образом снова прибудут в город. Временная петля в любом альтернативном Сиэтле связана и с петлёй географической.

Причина заключается в том, что ни один из этих осколков ещё не развился до конца – и, вероятно, не разовьётся никогда. Осколки представляют собой лишь фрагменты реального мира. Возможно, со временем они смогут увеличиться, разрастить и даже выйти за рамки своей временной петли – но возможно, они навсегда останутся лишь отражениями реального мира.

Впрочем, один из осколков, привязанный к 1889 году, уже успел вырваться за пределы своего года и в настоящий момент достиг 1930-го. Более того, в некоторых осколках физически возникают элементы реального мира (а что ещё хуже, в реальном Сиэтле иногда появляются строения и предметы из Временного осколка). Последнее заставляет некоторых демонов предполагать, что со временем осколок может развиться до такой степени, что ему удастся переписать историю и географию настоящего мира. Кого-то это пугает. Кого-то, кто верит, что изменение реального мира может привести к ослаблению или даже уничтожению Бога-машины, это лишь вдохновляет.

Путешествия между осколками

Попасть во Временной осколок можно лишь из определённых мест, некоторые из которых блуждают из одной точки в другую. Демону достаточно просто найти подобное место (возможно, узнав о нём от союзников) и проникнуть внутрь. Иногда его ожидают проблемы с поиском обратного пути, поскольку точки входа и выхода временами смещаются, однако это не обязательно.

Другие сверхъестественные обитатели Мира Тьмы испытывают несколько большие проблемы с путешествиями между осколками. Подменыши могут перемещаться между осколками и “основной хронологией” через Чащу. Тем не менее, поиск выхода из самой Чащи в конкретный осколок требует продолжительной проверки Интеллекта + Расследования + Вирда. Каждый бросок засчитывается за три часа поиска, как если бы подменыш находился на вражеской или совершенно незнакомой территории. Это правило остаётся в силе, даже если подменыш родился в этом осколке сам.

Тень и Загробный мир никогда не ведут в осколки, хотя существа, способные путешествовать по этим тайным реальностям, могут открывать из осколков врата в соответствующие миры. Тем не менее, как только эти врата захлопнутся, вернуться внутрь осколка будет уже невозможно. Любая попытка открыть врата в физический мир вернёт персонажа в Сиэтл из основной хронологии.

Наконец, Астральные царства, известные магам и некоторым другим созданиям, представляют собой эфемерные миры личностей и идей. Как и в реальном мире, их невозможно использовать для “телепортации” из одного места в другое. Иными словами, маг может попасть в область Теменоса, отражающую дух времени и всевозможные переживания смертных, живущих в осколке – однако он не сможет выбраться из Теменоса в *сам* осколок.

Прикрытия в осколках

Обитатели осколков полностью соответствуют своим реальным аналогам. Тем не менее, они мистическим образом забывают обо всём, что происходило в предыдущих

итерациях этого же осколка. Некоторые забывают даже о том, что в ходе предыдущей временной петли они умерли – или убили кого-то сами.

Единственными, кто не подвержен этой вневременной и внепространственной логике, всегда остаются ангелы, демоны и другие создания, связанные с Великой машиной – включая стигматиков. Если демон умрёт в осколке, *предположительно* он не сможет воскреснуть после очередного обновления мира.

С другой стороны, хаотичность и непредсказуемость осколков мешает Богу-машине и его слугам вовремя замечать нарушение достоверности в Прикрытиях демонов. Особенно это касается тех Прикрытий, которые демон выторговал у смертного, обитающего в осколке. Всегда, когда персонаж заключает в пределах осколка сделку о передаче души или повышении Прикрытия, он получает Состояние *Связь с осколком*.

Связь с осколком (постоянное)

Всякий, кто пытается изучить личность демона в надежде узнать, что он не тот, за кого себя выдаёт, должен набрать сумму успехов, равную его Прикрытию x2.

Веха: Персонаж утрачивает очко Прикрытия в результате расследования.

Избавление: Персонаж утрачивает Прикрытие, связанное с осколком.

1889: Юго-западный квадрант

Хотя демоны полагают, что Бог-машина не обладает всесилием, которое приписывают своим богам религии современности, факт остаётся фактом: никто не знает, на что Бог-машина способен *на самом деле*. Ярким доказательством в пользу этого утверждения служит так называемый “Восемьдесят девятый осколок”: параллельный мир, копирующий Сиэтл конца позапрошлого века.

Осколок возник в 1889 г. в порядке эксперимента или неизвестного сбоя в программе Бога-машины. Что бы ни послужило причиной расслоения времени, в какой-то момент демоны просто поняли, что из Сиэтла реального мира они могут перейти в параллельный вариант этого города. Никто из жителей этого “иного Сиэтла” не знал, что служит лишь копией реального человека и что настоящий Сиэтл находится в другом мире. Однако загвоздка состояла в том, что второй Сиэтл действительно был совершенно реален. Просто он находился не на Земле, и некоторые события начинали в нём развиваться совсем иначе.

Долгое время история этого Временно́го осколка вращалась вокруг 1889 года. Демоны посещали его из одного десятилетия в другое, однако всегда обнаруживали, что каким-то образом для жителей Временного осколка вечно царил 1889 год.

Всё изменилось сорок лет назад – по реальной, земной хронологии. Демоны, посетившие второй Сиэтл, обнаружили, что в нём наступил 1890 год. С тех пор время начало двигаться по своим естественным законам. События перестали идти по кругу и просто… начали развиваться.

В настоящий момент история в нём достигла 1930 года, который в общих чертах напоминает этот же год и в земной хронологии. Однако название “Восемьдесят девятого осколка” уже так хорошо прижилось среди демонов, посещавших альтернативный Сиэтл всё это время, что никто не стал адаптировать его к новой дате.

Личный Ад

Одна из теорий, призванных объяснить образование Восемьдесят девятого осколка, гласит, что его создал вовсе не Бог-машина. Безоговорочной властью в осколке обладает Верная лига – Агентство, которым руководит загадочная демоница по прозвищу Грешная мать. И некоторые демоны полагают, что она оказалась достаточно могущественной, чтобы создать расслоение в линии времени. Некоторые даже верят, что Восемьдесят девятый осколок служит её личной версией Ада. Так это или нет, известно лишь самой Грешной матери.

Было бы ошибкой считать, что Бог-машина не обладает влиянием на осколок, однако степень его вовлечения в местные события постоянно меняется. Грешная мать сталкивается с его ангелами едва ли не реже, чем с демонами, многие из которых убеждены, что существование Временного осколка наносит вред реальному миру.

Кто есть кто

Как известно сиэтлским краеведам, в 1889 году власть в городе принадлежала множеству разных политических клик. Формально городом управляли мэр и шериф, однако это имело весьма поверхностное отношение к действительности.

В осколке ситуация поменялась коренным образом. Безусловно, с официальной точки зрения власть в нём принадлежит мэру, однако большинство власть имущих состоят в культе Грешной матери. Недавно пошёл уже пятый десяток лет, как она назначает угодных ей руководителей и смещает тех, кто не оправдал её доверия. Удивительно, но её правление пошло городу на руку. Многие из смертных, живущих в альтернативном Сиэтле 1930 года, сталкиваются с ужасами и несчастьями Мира Тьмы куда реже, чем обитатели этого города в “основной хронологии”.

Верная лига

Даже сколотив вокруг себя тайный культ, Грешная мать нуждалась в помощниках, без которых задача по управлению целым осколком реальности целиком легла бы на её плечи. Поэтому она обратилась к демонам из основного мира с предложением разделить с ней тяготы управления городом.

Первым добровольцем стал демон, который звал себя Сетом. Люди же называли его Док Фландерс (в приблизительном переводе – "Фландрийский лекарь"), поскольку он прятался в теле голландца с огромными усами и неординарными лекарскими способностями. Он стал лучшим ищейкой, о котором могла мечтать Грешная мать. С тех пор практически всякий, кто проникал в Восемьдесят девятый осколок, сталкивался с Доком Фландерсом ещё прежде, чем успевал хоть что-нибудь сделать.

Второй член команды живёт в отеле "Конклин" вместе с другими девушками по вызову. Её зовут Сара Джейн. Она выглядит как молодая опиумная наркоманка, с тёмными впадинами вокруг глаз и вечно спутанными волосами. Её легко недооценить, чем она и пользуется на службе у Грешной матери. Дело в том, что Сара Джейн – её главный воитель. Когда Грешной матери нужно очистить свои владения от надоедливого чужака, она посылает Сару.

Последний член команды говорит по-английски с сильным французским акцентом. Этот демон также принимает обличье женщины, но совершенно другого класса. Мадам Гивенчи, как называет себя этот демон, выдаёт себя за состоятельную французскую дворянку. Она часто собирает вокруг себя богатейших людей Сиэтла, которые слушают каждое её слово. Не стоит и говорить, что в ответ она слушает всё, что рассказывают они – чем подробнее, тем лучше.

Тик, тик, тик

Несмотря на усилия Грешной матери, агенты Бога-машины иногда проникают в 1889 г. (или 1930 г., если следовать календарной системе), и она это знает. Ангелы и их прихвостни среди смертных до сих пор находят свой путь в осколок, хотя они редко остаются незамеченными на долгое время.

Иногда они посещают осколок только затем, чтобы превратить определённого смертного из альтернативной реальности в стигматика и предложить ему службу на Бога-машину. Иногда они лишь подбрасывают в Восемьдесят девятый осколок пару опасных гаджетов. Док Фландерс успевает обнаружить некоторые из них прежде, чем на них наткнётся любознательный смертный, однако и он не в силах найти и обезвредить каждый из них.

Грешная мать использует некоторые из этих гаджетов, но запрещает делать это остальным. Большинство из них она собирает на тайном складе неподалёку от набережной.

Нестабильность

В первые годы после своего появления Восемьдесят девятый осколок был точной, но совершенно отдельной копией подлинного Сиэтла. По мере того как Сиэтл в реальном мире достраивался, расширялся и переживал иные перемены, становилось очевидно, что альтернативный Сиэтл навсегда застрял в своём 1889 году.

После того как сорок лет назад время сдвинулось с мёртвой точки, изменениям начала подвергаться и территория города. Теперь в осколке начинают появляться определённые элементы подлинного Сиэтла. Смертные не замечают этого и относятся к ним так, как если бы они всегда находились в их городе. Однако демоны видят, что с каждым годом осколок перестаёт быть *осколком*. Никто не знает, что произойдёт, если эти миры срастутся – хотя бы в географическом, если не в хронологическом отношении.

Бункер

Тем временем, в реальном мире на территории юго-западного квадранта Сиэтл также начинает приобретать черты, которые не были свойственны ему раньше. Пожалуй, самой очевидной из них служит появление легенды о старом туннеле, ведущем в массивное сооружение глубоко под землёй.

Группа стигматиков, служащая Инквизитору по имени Парацельс, утверждает, что эта легенда возникла лишь в прошлом году – а значит, если сооружение действительно существует где-то под городом, то оно должно было появиться там лишь в последнее время.

Не так давно Парацельс выдвинул предположение о том, что сооружение могло прибыть в земной мир точно так же, как многие элементы Сиэтла переносятся во Временной осколок. А это означает, что Восемьдесят девятый осколок может быть опасен.

Никто из демонов не обратил особого внимания на его слова, однако месяц назад Парацельс бесследно исчез, не прощаясь даже со своими учениками из числа стигматиков. Неудивительно, что теперь стигматики задаются вопросом, не служит ли это прямым доказательством его теории.

Ползучие шестерни

Жители Сиэтла гордятся своими художниками, однако недавно в городе появился один из самых авангардных представителей сиэтлского искусства. Этот анонимный художник размещает сломанные шестерни прямо на улице, раскладывая их под необычными углами. Некоторые наполовину закопаны в землю. Другие сделаны из стекла и дерева вместо металла. Каждая инсталляция обладает тремя общими чертами: все они появляются в течение ночи, все состоят из зубчатых шестерней, и перед каждой из них вместо подписи нарисован контур ещё одной шестерни.

Несмотря на отсутствие подписи, многие приписывают авторство инсталляций некому Марку Янссену. Марк состоит в коллективе авангардистов, известном как Внутренние процессы. Члены этого коллектива из Джорджтауна утверждают, что они используют искусство для того, чтобы “разоблачить внутренние процессы, заставляющие людей жить в соответствии с пагубными культурно-историческими моделями”.

Марк Янссен всегда считался весёлым и энергичным молодым человеком, однако в последнее время он изменился. Его квартира пуста, а по полу разбросаны кусочки бумаги с рисунками шестерней. Ещё больше смятой и порванной бумаги лежит в мусорных корзинах.

Говорят, Марк уехал из города. Никто пока не подозревает ничего дурного. Он попросил друга присмотреть за его кошкой и сказал, что его не будет какое-то время. Его рента оплачена на шесть месяцев вперёд. Но он не отвечает на телефонные звонки, и никто, кроме вышеупомянутого друга, не видел, чтобы он уезжал.

1932: Юго-восточный квадрант

К юго-востоку от моста I-5 раскинулся жилой квартал, смешанный с местными предприятиями, магазинами и ресторанами. Смертным он не готов предложить ничего, что они не могли бы найти и в любой другой части Сиэтла. Однако демонам это место известно как одна из первых успешных попыток создания царства свободы, в котором Мятежным не приходилось бы прятаться от всеведущего Бога.

В 1932 году группа местных демонов объединилась с несколькими стигматиками в надежде построить общее будущее. Собрав свои силы, они повторили процесс, некогда использованный Богом-машиной (или, по слухам, Грешной матерью) для создания Восемьдесят девятого осколка. Удивительно или нет, но у них это получилось.

Вместо личного Ада, который Грешная мать пытается устроить у себя в Восемьдесят девятом, они решили просто создать безопасный уголок, в котором демоны могли бы не беспокоиться, что их выследят ангелы или другие агенты Бога-машины.

Власть над осколком сосредоточена в руках Мистера Бритвы и Мисс Невзгоды, которые управляют культом из пары десятков стигматиков. 4 марта 1932 года им удалось ограбить местный банк, что помогло всей группе стремительно укрепить свою базу власти.

В целом, хозяева Тридцать второго осколка могли бы сказать, что они воплотили мечту о свободной жизни – если бы не одна проблема. С тех пор, как около сорока лет назад время в 1889-ом осколке двинулось с мёртвой точки, определённые элементы города стали перемещаться между самим 1889-ым и 1932-ым, который до сих пор остаётся во временном стазисе. И чем ближе Восемьдесят девятый осколок приближается к 1932 году, тем больше элементов реальности из обоих осколков меняются местами.

Так что же произойдёт, когда 1899-й осколок догонит 1932-й?

Вот только несколько очевидных предположений:

- **1889 перепишет 1932**, словно новый компьютерный документ, заменяющий свою старую версию.
- **1889 поглотит 1932**, и оба осколка превратятся в единый мир.
- **1889 перезагрузится**, поскольку 1932 г. служит конечной датой существования Восемьдесят девятого осколка. Конечно, демоны полагают, что время в нём двинулось с мёртвой точки, однако в действительности оно просто расширило диапазон временной петли.
- **1889 разделится,** словно речной поток, обтекающий камень с двух разных сторон. В этом случае после наступления 1932 года возникнут сразу два варианта Восемьдесят девятого осколка.
- **Они не связаны**, и ничего не произойдёт. Обмен элементами между двумя осколками вызван другими процессами, и обе реальности продолжат существовать по отдельности.

Местное Агентство:
Новые гуманисты

Это Агентство необычно в том отношении, что оно представлено всего двумя демонами, живущими в кругу целого культа стигматиков. Новые гуманисты стремятся к превращению других людей в стигматиков для расширения их человеческих возможностей.

Кто может присоединиться: Новые гуманисты открывают свои двери лишь тем, кто обладает надлежащим образованием и исповедует гуманистические идеалы. Кроме того, в ходе инициации посвящённый сам обязан стать стигматиком.

Права и обязанности: С официальной точки зрения члены Агентства не платят взносы, но каждый из них тратит немало энергии, денег и времени на распространение гуманистических принципов в современном обществе и поиск людей, которые сами могут открыть свой разум идеям нового гуманизма. Кроме того, они регулярно заключают

сделки с обоими демонами, фактически жертвуя частью своей жизни ради Агентства (и предоставляя демонам новые Прикрытия).

Преимущества: Стигматики получают значительные ресурсы и определённое влияние благодаря сделкам с демонами. Большая часть их жизни связана с целями Агентства, однако многие из них наслаждаются тем комфортом, который предоставляют им демоны.

Местная сеть: Четвёрка

Четвёрка известна тем, что в ней никогда не было четырёх участников. Это трио сиэтлских демонов утверждает, что все они знают ключи к своим шифрам с момента Падения. Что может означать это откровение? Как разум ангела может собрать ключ к его *демонической* личности и Пасть только после этого?

Никто не знает ответа – даже сама Четвёрка, – однако никто в Сиэтле не считает это хорошим предзнаменованием. Большинство демонов уверены, что трио представляет собой сеть двойных агентов, работающих на Бога-машину. Другие верят в их доброжелательность и предполагают, что они обладают свободой воли, однако подозревают, что они могут быть спящими агентами, которых Творец может активировать в любую минуту.

Лишённые союзников и доверия других демонов, трое нашли друг друга. Зная о священном значении, которое цифра четыре значит для Бога-машины, они полагают, что где-то в Сиэтле должен быть ещё один демон, знающий свои ключи с самого начала. Или, возможно, его время ещё не настало, но он Падёт уже в ближайшие годы.

Пока же трое обсуждают особенности своего Падения и всё больше укрепляются в мысли, что все они были посланы на землю как бодхисаттвы, призванные помочь другим демонам обрести ключи к своим шифрам.

Четвёрка предпочитает жить в 1932 осколке, однако не так давно Новые гуманисты заявили, что не желают их видеть в своих владениях. Теперь трио встречается в тайной комнате под стадионом Квест-филд (официально известном как Сенчури Линк-филд) в реальном Сиэтле.

Тихоокеанская высотка

Под этим неофициальным названием действует госпиталь для морских пехотинцев США. В его подвалах происходят жуткие вещи. Пациентов отвозят туда в здоровом психическом состоянии, а возвращают сломленными и потерянными. Семья, друзья, переживания, страсти и имена – всё, что составляет их личность, сотрудники госпиталя выкачивают из их разума и передают ангелам.

Тип: Логистическая инфраструктура

Задача: Изменять сущность и судьбы людей, передавая компоненты их личности ангелам для создания новых Прикрытий.

Охрана: Госпиталь защищает Страж по имени Башня. Помимо защиты здания от физического проникновения, он следит за тем, чтобы никто из сотрудников не рассказывал об операциях, проходящих в подвале.

Стержень: Местная уборщица Нкирука Афолаян работает с постоянством заведённого механизма. Если наблюдать за ней по несколько часов кряду, можно заметить, что она не ест, не пьёт, не отдыхает и ни на что не отвлекается. Она выполняет свою работу *беспрерывно*.

1962: Северо-западный квадрант

Районы северо-западной части Сиэтла – от городского центра и так называемого Соснового рынка до квартала Королевы Анны, Фремонта, Балларда и Уоллингфорта – считаются столь популярными, что в каком-то смысле их можно назвать символами самого города. У каждого из них свой характер, однако всех их объединяет постоянная занятость и многолюдность. А последнее делает их одними из лучших мест, в которых может скрываться демон.

Осколок, созданный в 1962 году на основе северо-западного квадранта, служит личным владением старого демона, называющего себя Товарищ Запад. Этот осколок дублирует Всемирную выставку, проходившую с апреля по октябрь 1962 года. Товарищ Запад выбрал этот отрезок времени не без причины. Незадолго до этого он посетил личный Ад Грешной матери, и хотя ему не понравилось само место и время, он восхитился идеей создать владения, в которых любой Мятежный сможет почувствовать себя в безопасности.

Вместо того чтобы разрушать местные Инфраструктуры Бога-машины, он подчинил их собственной воле. Было бы преувеличением сказать, что он *управляет* ими, однако он позволяет им работать взамен на получение личной выгоды.

Каждая Инфраструктура Шестьдесят второго осколка приносит ресурсы, которые Товарищ Запад использует для построения утопической Республики демонов. В настоящий момент он пытается заручиться поддержкой организатора выставки – муниципального антрепренёра Ивена Дингуолла. Сделав его союзником, а затем стигматиком, Запад станет самым влиятельным лицом в этом параллельном Сиэтле 1962 года. После этого создание Республики демонов станет делом времени.

Автомобиль будущего

Именно на выставке 1962 г. компания “Форд” представила концепт автомобиля будущего, который обладал сразу четырьмя передними колёсами, сменными блоками питания, интерактивным бортовым компьютером и тачпадом вместо руля. По замыслу инженеров компании, машина смогла бы работать на безопасной атомной энергии, которую должны были открыть уже в обозримом будущем. Ирония заключается в том, что агенты Бога-машины специально создали источник питания для этого автомобиля и погрузили его в автомобиль будущего. Никто об этом не знает, однако модель, представленная на выставке, действительно может работать.

Любой, кто внимательно будет следить за автомобилем на выставке, вскоре заметит молодого автолюбителя, который с интересом разглядывает машину. Какое-то время спустя он отходит в сторону, после чего возвращается и повторяет каждое движение снова. Он делает это каждую 31 минуту.

Тип: Логистическая инфраструктура

Задача: Вырабатывать энергию для местных Инфраструктур. Обеспечивать телепатическую связь между всеми агентами Бога-машины, действующими в районе выставки.

Охрана: Сотрудники выставки и ангел под видом молодого автолюбителя.

Стержень: Удаление миниатюрного источника питания в передней части автомобиля не только отключит саму модель, но и ослабит эффективность ближайших Инфраструктур.

Убийство на выставке

17 августа 1962 года Джек Селлерс стал жертвой неизвестного убийцы. Кто-то просто воткнул нож ему в грудь, пока Джек проталкивался сквозь толпу. Он умер по пути в госпиталь.

И каждый раз, когда Всемирная выставка подходит к концу, а Шестьдесят второй осколок перезагружается и откатывает время к началу выставки (21 апреля), Джек оживает. Он подсознательно чувствует, что на выставке его ожидает неприятный

сюрприз, однако всё равно отправляется посмотреть на технические новинки. 17 августа его волнение перерастает в необъяснимую тревогу, однако он чувствует, что по какой-то причине не должен покидать выставку. Наконец, когда наступает момент убийства, за секунду до ножевого удара он вспоминает, что должно произойти. Увы, у него уже не остаётся времени отреагировать.

На сегодняшний момент Джек умирал уже больше пятидесяти раз. С каждой новой перезагрузкой он становится всё более несчастным, напуганным и измученным. Если кто-нибудь – будь он демоном или человеком – сумеет ему помочь, Джек не останется в долгу… разумеется, если в конечном счёте он не окажется ангелом под прикрытием или мобильной Инфраструктурой.

Статуя Ленина

На территории реального Сиэтла статуя Ленина появилась лишь на короткий срок в середине девяностых. Спустя непродолжительное время её демонтировали и продали в частные руки. Однако в Сиэтле 1962 г. эта статуя будущего продолжает стоять по сей день, скопированная агентами Бога-машины. По иронии судьбы, это приносит едва ли не больше пользы Товарищу Западу, чем самим служителям механического Творца. Дело в том, что Запад взломал эту Инфраструктуру и сделал её одним из гарантов своей анонимности. Любой демон, находящийся в районе Фремонта, где расположена статуя, может игнорировать Состояние *Под подозрением*, а любые попытки ангелов или других агентов Бога-машины вычислить его проходят со штрафом -3. Этот штраф распространяется даже на Состояние *Под наблюдением*.

Тип: Взломанная защитная инфраструктура

Задача: Изначальная цель неизвестна, текущая заключается в подавлении Эфирного резонанса во Фремонте

Охрана: Власти и жители Фремонта.

Стержень: Напротив статуи расположен ресторанчик, в котором находится сломанная фритюрница. Любой, кто попробует её починить, обнаружит, что нагревательный блок заменён в ней мотком шёлковых нитей. Починка фритюрницы вернёт Инфраструктуру в руки Бога-машины.

Кроме того, неподалёку от статуи расположена стена, построенная из странных кирпичей с зеленоватым оттенком. Если разбить кирпичи, за ними обнаружится коробка. В коробке лежит бумага с написанным на ней стихотворением. Прочтение стихотворения вслух перед статуей отключает её навсегда.

Отдел ФБР

Отдел ФБР в Сиэтле представлен офисным зданием, в котором Бюро занимает сразу четыре этажа с несколькими хорошо охраняемыми лифтами. В здании открыты отделы и нескольких других федеральных ведомств, однако под защитой находятся только эти четыре этажа.

Если зайти в любой из лифтов и нажать одновременно кнопки первого и четвёртого этажа наряду с аварийным вызовом, лифт поднимется на внепространственный “средний этаж”. На этом этаже расположены светодиоды, которые мерцают в непостоянном ритме. Воздух наполнен звуком невидимых шестерней. Бесконечные кабели свисают с потолка, как виноградные лозы в джунглях.

Тип: Управленческая инфраструктура

Задача: Сбор, распространение и анализ данных со всего города.

Охрана: Агенты ФБР, камеры, местный шериф и полицейские, расположенные в соседнем участке. Кроме того, инфраструктура может послать сигнал бедствия всем ангелам в радиусе десяти миль. Это заставляет их прервать текущие миссии и отправиться на защиту Бюро.

Стержень: На третьем этаже в офисе ФБР стоит торговый автомат с сэндвичами. Каждый день один из агентов загружает все сэндвичи в тележку, после чего выкладывает их на конвейер, ведущий к человекоподобным компьютерам. Если пресечь поставку сэндвичей, вся система перейдёт в режим сбережения энергии. Отсутствие питания на протяжении трёх дней подряд отключит Инфраструктуру целиком. Отравление пищи или добавление в неё наркотических средств может оказать на систему и другое воздействие.

Подстанция для городского освещения

Никто не помнит, когда эта подстанция появилась в городском центре, однако она может похвастаться самыми чистыми стенами, которыми вообще может обладать индустриальное сооружение.

Проникнув внутрь, демон наткнётся на гигантское электрическое оборудование, издающее жутковатые звуки. Стены заметно снижают громкость звука, поэтому обратить внимание на его странность можно только внутри. Понять, что делает его таким жутким, можно только заглянув внутрь одного из механизмов.

Каждый элемент оборудования в этом здании заполнен гигантскими механическими пчёлами. Не считая нескольких трутней, вьющихся неподалёку, все они выполняют одно и то же задание: механические насекомые поставляют Эссенцию ангелам, действующим на западной стороне Сиэтла. Эссенция скапливается в специальных резервуарах.

Демоны могут черпать из этих резервуаров Эфир вместо Эссенции. Одно очко Эфира за сессию персонаж может забрать бесплатно. Второе очко налагает на него Состояние *Под подозрением.* Третье переводит демона *Под наблюдение.*

Тип: Логистическая инфраструктура

Задача: Поставлять Эссенцию ангелам.

Охрана: отсутствует, однако если демоны отключат Инфраструктуру, об этом автоматически узнают все ангелы на западной стороне Сиэтла.

Стержень: Среди проводов спрятан полутораметровый посох из гикори. Если достать его, пчёлы забудут о своей функции.

1999: Северо-восточный квадрант

1999-й был необычным годом. Последнее тысячелетие подходило к концу, а новое только рождалось на горизонте. Наступление нового года символизировало все надежды и опасения, которые занимали умы смертных, которым посчастливилось дожить до начала нового миллениума.

1999-й был также годом “двухтысячной проблемы”, также известной как “миллениум баг” или просто “Y2K”, где первая буква означала слово “year”. Проблема была вызвана тем, что даже в последние годы двадцатого века разработчики программного обеспечения использовали только два знака для отображения года. Иными словами, при наступлении 1 января 2000 года многие программы автоматически меняли дату на 1900-й (поскольку добавление +1 года к 99 превращало его в 00).

В большинстве своём результаты были скорее забавными, чем катастрофическими: например, на некоторых сайтах появилось поздравление с наступлением “1 января 19100”, некоторые программы отказывались работать из-за просрочки лицензии, а даты вылета в аэропортах переносились на 1900 год.

Конечно, случались и неприятности: так, несколько японских электростанций дали серьёзные сбои, а две американские женщины решили сделать аборт, поскольку больничные компьютеры сообщили им, что их дети родятся с синдромом Дауна. Однако по большей части мир пережил “двухтысячную проблему” на удивление безболезненно.

Тем не менее, реальная или воображаемая, угроза Y2K слишком долго была источником страха и напряжения. И осколок, созданный Богом-машиной незадолго до наступления 2000 года, воплощает саму концепцию страха перед концом света.

Хронология в этом осколке всегда начинается на рассвете 1 июля 1999 года и заканчивается на закате 7-го января 2000 г. Первые шесть месяцев его обитатели в напряжении ждут неизвестной катастрофы – которая действительно происходит первого же января 2000 г. В течение следующей недели человеческая цивилизация начинает планомерно вымирать после катастрофического компьютерного сбоя.

Информационные технологии начинают вторгаться в повседневную жизнь людей. Правительства и корпорации превращаются в конспирации из популярных теорий заговора. Камеры наружного наблюдения появляются на перекрёстках и углах зданий. Некоторые из них устанавливают люди в чёрных комбинезонах, в то время как другие просто возникают сами собой там, где их не было ещё секунду назад. Компании начинают рекламировать новые технологии и услуги, которые идут вразрез с самим понятием частной жизни, будь это телефонные приложения, которые позволяют любому прослушивать разговоры своих знакомых, или телевизоры, которые снимают происходящее в домах зрителей вместо того, чтобы их развлекать.

К седьмому дню наступает истинный конец света. Его характер меняется с каждой итерацией этого осколка. Иногда военные программы автоматически запускают все ядерные боеголовки разом. Иногда глобальная финансовая сеть выходит из строя, погружая мир в хаос из грабежей, насилия и сектантского фанатизма. Так или иначе, после седьмого дня вся временная линия начинается заново. На дворе снова 1 июля 1999 года, и люди снова шёпотом обсуждают знамения апокалипсиса. И никто, включая демонов, ангелов и стигматиков, не может предсказать, чем всё закончится на этот раз.

Эндшпиль

В более ранних дополнениях к Миру Тьмы уже было представлено несколько апокалиптических сценариев. В этом смысле Девяносто девятый осколок предлагает не так много нового. Вместе с тем, его можно использовать как платформу для организации *любого* апокалиптического сценария, подходящего вашей игре.

Любой вариант апокалипсиса в Девяносто девятом осколке сопровождается разрушением инфраструктур (и Инфраструктур), приносящих еду, воду и электричество.

Накладывайте на целые области Состояния, связанные с выживанием в экстремальных условиях. Требуйте проверок Выносливости и других жизненно важных характеристик.

В зависимости от сущности конца света, оставшиеся в живых могут бороться с побочными эффектами экологической катастрофы или последствиями ядерной, химической или биологической войны.

И конечно, всё это не имело бы смысла, если бы Временной осколок не оказывал хотя бы частичное воздействие на реальный мир.

Влияние на реальный мир

Где-то в альтернативном Сиэтле 1999 года располагается бункер, содержащий все варианты апокалипсиса, просчитанные Богом-машиной. Если какой-нибудь неосторожный или безумный смертный проникнет внутрь и активирует одну из этих программ, апокалипсис может затронуть не только Девяносто девятый осколок.

Эфирный стазис

Вся территория Девяносто девятого осколка отличается необъяснимой способностью подавлять Эфир. На игромеханическом уровне это выражается в двух эффектах:

• Проведение любых Вторжений, как и использование Уловок, связанных с получением информации, проходит со штрафом -3. Ангелы не страдают от аналогичного штрафа при использовании своих Влияний и Нумина.

• Хотя Бог-машина пристально следит за происходящим в осколке, ему труднее замечать аномалии в самом сердце народных волнений и хаоса. Проверки Прикрытия проходят с бонусом +3.

Глава вторая:
Сиэтл в Мире Тьмы

Как и любой другой город, имевший несчастье достичь процветания в Мире Тьмы, Сиэтл приманивает к себе десятки, если не сотни различных существ, ни одно из которых не принадлежит к человеческой расе. Хотя Сиэтл и предназначен для проведения игр по сеттингу **Demon: the Descent**, многие из его элементов прекрасно подходят и для историй, действие которых разворачивается в рамках других игровых миров.

Эти разделы не должны считаться “каноном”: в сущности, Миру Тьмы неизвестно понятие “официальной позиции авторов” по каким-либо вопросам. Если определённый элемент не работает в вашей истории или не совпадает с вашими интересами, смело его игнорируйте. Вместе с тем, ниже представлена информация, выражающая общее представление авторов о взаимодействии демонов и других обитателей Мира Тьмы.

Чудовища в Сиэтле

Мало кому из обитателей Мира Тьмы известно о существовании осколков и альтернативных временных шкалах. Тем не менее, в самом Сиэтле многие чудовища хотя бы догадываются о происходящем в их городе. Некоторые маги уже разработали заклинания, позволяющие им искать бреши в пространстве и времени. Вампиры, знающие о существовании демонов, готовы проверить для них пару Инфраструктур в обмен на выгодные условия сделки. Оборотни практикуются в устранении странных духов, которые иногда проползают в физический мир сквозь трещины в самом мироздании.

Если в других частях света демоны не привыкли сталкиваться с подменышами, заключившими союз с ангелами, или договариваться со Скованными о быстром проходе в Мёртвые доминионы, в Сиэтле подобные ситуации считаются просто *неординарными*.

Как уже говорилось выше, Сиэтл – город великих противоречий. Это касается и постоянной борьбы между множеством разных культур и сообществ, скрывающихся за пределами человеческого восприятия. И если чудовища хотят участвовать в этой большой игре, им предстоит научиться жить в мире вечных противоречий.

Changeling: the Lost

Серхио Дрейк попал в плен вместе с остальной частью своего взвода, когда ему и его товарищам не посчастливилось забрести в Чащу из пустыря в Кабуле. Их надзирателем стало создание, которое называло себя Магог. Это было гремящее и жужжащее существо из дыма и искорёженного металла. Каждый день Магог отпускал каждого из солдат в Чащу только затем, чтобы броситься за ним вслед, упиваясь погоней. Он не убивал их – или, скорее, убивал *ненадолго*. Каждый раз он возвращался победителем из этой охоты, неся с собой искалеченное тело жертвы. Он заменял отрубленные конечности металлическими протезами и смазывал раны моторным маслом. Потом он давал усопшим несколько часов сна, прежде чем поднимал их на ноги своим гулким пением. И охота повторялась вновь.

Из всех мужчин и женщин, состоявших в этом проклятом взводе, Серхио оказался самым успешным. Каждый раз он отбивался всеми доступными средствами, и хотя первые дни Магогу всё равно удавалось его схватить, в конечном счёте Серхио совершил невозможное. Он *ранил* Магога.

Впечатлённый его доблестью, монстр предложил Серхио сделку. Магог был готов отпустить отважного воина, однако тот должен был выполнять его волю в мире людей. За каждые пять лет верной службы Серхио получал бы право выбрать ещё одного солдата, которого Магог обязался отпустить. Таковы были условия сделки.

Знав, что ему нечего терять, Серхио обещал служить Магогу верой и правдой. Тогда Магог проводил его в город Сиэтл и рассказал всё о подменышах – их Дворах, клятве

сезонов, Обличьях и многих других удивительных тайнах. Затем он представил Серхио целой группе подменышей-лоялистов, которые заключили аналогичные сделки со своими хозяевами.

Отныне Серхио и его отряд лоялистов мешает здешним подменышам объединиться в сильный и независимый фригольд. Серхио не пытается их истребить. Он просто следит за тем, чтобы они никогда не набрались духу выступить против своих мучителей единым фронтом.

Хотя местные подменыши собираются в ключевые Дворы, а некоторые из них следуют азиатским Дворам направлений или славянским Дворам дня и ночи, никто из Потерянных не получает реального шанса на консолидацию власти. Особенно это касается Зимнего двора, которому отряд Серхио никогда не даёт возможности выбрать своего Короля. Как только такой Король появляется, Серхио подсылает к нему убийцу.

Geist: the Sin-Eaters

В 1889 году Сиэтл стал жертвой длительного пожара. Огонь уничтожил двадцать пять городских кварталов, хотя, несмотря на массовые разрушения, он унёс жизнь всего одного человека. Вот почему большинство Пожирателей с удивлением узнают, что с точки зрения призраков город ещё горит. Это становится очевидно для каждого, кто впервые смотрит на городской Сумрак. Воздух здесь пахнет дымом, а здания покрыты сажей. Слабые призраки часто выглядят обожжёнными, вне зависимости от того, как они умерли.

Особую проблему вызывает легион мёртвых крыс, погибших в пожаре 1889 года. Огонь мог убить только одного человека – но он был беспощаден к мелким вредителям. Конечно, животные редко становятся призраками, однако смерть стольких представителей одного вида в пределах нескольких часов не могла не привести к всплеску некромантических сил.

Что ещё хуже, иногда местных призраков охватывают языки фантомного пламени, которые сводят несчастных с ума и заставляют их охотиться на носителей гайстов.

Hunter: the Vigil

Поскольку вампиры чаще других чудовищ причиняют людям физический вред, они всегда оставались одной из самых очевидных мишеней для каждого, кто осмеливается встать между монстрами и людьми. А учитывая, какой хаос царит в местном домене Проклятых, неудивительно, что количество охотников на вампиров в последнее время резко взлетело. Некоторые из охотников Сиэтла и вовсе считают, что они максимально близки к созданию одного из редких мегаполисов, полностью освобождённых от гнёта вампиров.

Особым влиянием в городе обладает Ночной дозор и Каинитская ересь, хотя операторы Сети Зеро и работники Профсоюза тоже составляют львиную долю местных охотников. Многие последователи Бдения во главе с харизматичным членом Ночного дозора по имени Дешон Уотт начали заключать сделки с демонами, надеясь, что это поможет им истребить вампиров.

А это вызывает недовольство у более консервативных охотников, для которых само понятие “сделки с Дьяволом” служит аналогом прекращения Бдения. Представители Долгой ночи и инквизиторы Маллеус Малефикарум редко работают вместе, однако и те и другие уже готовы поднять вопрос ребром. Ещё несколько сделок с демонами – и гражданская война окажется на за горами.

Mage: the Awakening

Местный Пентакль достаточно информирован и рассудителен, чтобы понимать, что несмотря на обширную базу знаний о сверхъестественном мире здешние маги отнюдь не являются самой мощной сверхъестественной фракцией в городе. Конечно, многие из сиэтлских Пробуждённых считаются настоящими специалистами в области

взаимодействия с демонами и другими чудовищами, связанными с тайным миром Бога-машины. Со всей Северной Америки сюда приезжают маги, желающие проконсультироваться с экспертами по борьбе (или заключению сделок) с биомеханическими существами, которые называют себя Мятежными.

Впрочем, ситуация в местном Консилиуме далека от стабильности. Один высокопоставленный Акантус по имени Мур – отнюдь не новичок в вопросах гадания и управления самим временем, – недавно заснул в автобусе и проснулся с криком спустя всего милю пути. Он увидел конец света, но это был не Армагеддон. Точнее, это был не *один* конец света, а целая череда апокалипсисов, бесконечный парад разрушения, охватывающий весь мир по одному катаклизму за раз.

Мур не знает, что до Пробуждения он был стигматиком. В сочетании с глубоким пониманием Арканы Времени стигматы позволили ему заглянуть в бункер Девяносто девятого осколка, содержащий все *вероятные* варианты Армагеддона.

Мур не имеет ни малейшего представления об осколках. Не понимая контекста увиденного, он позволил страху парализовать его разум. Теперь он плетёт одно заклинание Времени за другим. Рано или поздно он узнает, где расположен бункер. Конечно, тем самым он привлечёт внимание Бога-машины, однако если он доберётся до бункера первым, судьба всего мира окажется в руках полубезумного мага.

Mummy: the Curse

На первый взгляд, Сиэтл кажется идеальным городом для Восставших. Это культурный центр, известный пёстростью населения. В нём хватает сект и магических субкультур, многие из которых действуют на полуофициальном уровне. Почти любой культ может проскользнуть в город и найти в нём свой место.

В действительности, однако, Сиэтл практически лишён мумий. Восставшие посещают его лишь тогда, когда это необходимо, предпочитая отправлять вместо себя служителей и агентов. Мумии забывают многое о своих прошлых жизнях и даже о собственном происхождении, но ни один из них не может забыть то, что случилось с первыми из Бессмертных, которые попытались обосноваться в Сиэтле вскоре после пожара.

Сначала всё казалось нормальным. Мумии помогли своим служителям пустить корни в городе и приготовили себе место для своего первого хенета на новой земле.

Никто не знает наверняка, что именно произошло, однако когда их родные культы попытались призвать своих покровителей, ничего не случилось. Ритуалы попросту не работали. В конце концов, один из культов сумел наладить контакт с союзным культом за пределами города, который в свою очередь пробудил свою покровительницу – Восставшую, действовавшую в том Сошествии под именем Наташа.

Наташа сумела вдохнуть жизнь в одного из Восставших, спавших в своей гробнице, однако что-то пошло не так. Сам город исказил разум Бессмертного. Пробудившись, мумия напала на Наташу, нещадно сжигая бушующий в ней Сехем для того, чтобы продержаться в схватке как можно дольше. По мере того как избыток энергии в ней иссякал, рассвирепевшая мумия становилась всё более вялой, пока наконец не рухнула наземь, где она и осталась до конца своего Сошествия.

Методом проб и ошибок Наташе удалось обнаружить, что тем же эффектам подвержены и другие Бессмертные, оказавшиеся в пределах Сиэтла. Наташа не могла им ничем помочь. Тогда она провела короткую, но кровавую кампанию по устранению всех местных культов. Когда Восставшие поднимались на защиту своих гробниц, Наташа дарила им милосердную смерть. К несчастью для неё, мстительный жрец одного из разрушенных культов запер её в усыпальнице своего повелителя. Не сумев выбраться, Наташа впала в хенет в пределах Сиэтла.

Promethean: the Created

Сиэтл не может похвастаться стабильной популяцией Прометидов – как, впрочем, и любой другой город на свете. Однако в нём можно найти два явных следа пребывания Созданных.

Первый из них, Монетный фонтан, служит для Прометидов местом паломничества – в обычном, земном значении этого слова. Рассказывают, что возле этого изящного фонтана на набережной часто медитировала Осирианка по имени Кайтдид. Она посещала его каждый день, наблюдая, как люди бросают в воду монетки. Там она узнала, что эти монетки символизировали желания и мечты. А если даже счастливые пары, богатые бизнесмены и беззаботные дети о чём-то мечтали, значит, все они были несовершенны. Она записала эту мудрость на камнях возле фонтана, используя символический язык Прометидов. И по сей день здесь можно столкнуться с Созданным, пришедшим своими глазами увидеть мудрые изречения Осирианки.

Другое место, связанное с Прометидами, находится в долине Рейнир к юго-востоку от города. Со стороны оно выглядит как обычный заброшенный дом – которым, до определённой степени, оно и является. Где-то в конце девяностых один музыкант, игравший классический сиэтлский гранж, осознал, что его музыка полна жизни – в буквальном смысле этого слова. Он не знал, как это объяснить, однако когда во время прогулки он наткнулся на человеческий труп, его охватило страстное желание оживить его.

Никто не знает, кем был этот труп при жизни. Может быть, музыкант нашёл жертву убийства, а может, это была типичная жертва передозировки. Возможно, он даже сам кого-то убил. Так или иначе, музыкант затащил тело в заброшенный дом и играл ему на гитаре в течение девяти часов.

Когда солнце село, тело задвигалось ... а затем рассыпалось на части, превратившись в скользких змееподобных Пандорианцев. Музыкант погиб от клыков своего творения и теперь гниёт под крыльцом заброшенного дома. И Пандорианцы всё ещё там. Они спят, ожидая появления Созданных, которые так любят искать укрытия в безлюдных местах. Правда, над дверью кем-то уже приколочена табличка, призывающая посторонних держаться подальше, а на одной из стен нанесена крупная надпись, содержащая лишь одно слово: “Плаш”. Что оно значит – и значит ли вообще – до сих пор остаётся неизвестным, однако местные уже прозвали заброшенный дом “плашхаусом”.

Vampire: the Requiem

Когда-то Князь Эндрю Фицуоллес, Вентру из Первой знати, правил великим городом, известным по всей Америке своей стабильностью и безопасностью. Похожей репутацией обладал и он сам: прославленный Князь, следующий традициям Проклятых и умеющий добиваться своего посредством тщательного планирования.

Но десять лет назад что-то сломалось. Князь начал видеть врагов за каждым углом. Каждый человек был потенциальным охотником или пешкой охотника. Каждый вампир был заговорщиком или жертвой опасного манипулятора.

Никто не стал поднимать вопрос о здравомыслии Князя, когда он начал предпринимать “контрмеры”. В конце концов, если вампир хочет зарезать две трети своего Стада, это его личный выбор. Проблемы начались только тогда, когда Князь начал задерживать и допрашивать своих советников. А точнее – тогда, когда он приговорил к казни весь Примоген, следивший за городским порядком больше тридцати лет. Вот тогда вампиры в Сиэтле начали говорить о восстании.

Ответ Фицуоллеса был стремительным и жестоким. В течение следующих трёх ночей он изгнал или приговорил к казни ещё три десятка вампиров. Он сохранил свой трон, но теперь в домене неистовствуют целые котерии VII, Своры Белиала и даже Стрыг. Немногие выжившие стараются сколотить новый домен, отдельный от безумного царства Фицуоллеса. У них нет такой роскоши, как возможность делиться на ковенанты, кланы и

родословные. Они просто обязаны держаться вместе. Впервые за долгие десятилетия или даже века это просто вопрос выживания.

Werewolf: the Forsaken

Баланс сил в Сиэтле складывается отнюдь не в пользу Отверженных. Урата насчитывают здесь всего две стаи, одна из которых служит скорее мобильным убежищем для недобитков, чем полноценной группой Отверженных. Чистые с каждым годом одерживают всё больше побед и на сегодняшний день насчитают сразу три стаи.

Отверженные представлены следующими стаями:

• **Морские волки** живут на барже, владеют небольшим флотом быстроходных катеров и общаются с духами моря. В сущности, они потому и выжили, что при малейших признаках конфликта могут просто оседлать своих морских скакунов и отправиться в новые земли.

• **Уцелевшие** держатся вместе, потому что им просто некуда больше пойти. По счастью, сегодня они уже достигли внушительной численности – в стае состоят сразу восемь членов, – а потому в скором времени они смогут разделиться на две более целеустремлённые стаи.

Чистые представлены тремя группами:

• **Огнеликие** живут рядом с Сиэтлом, в более консервативных и религиозных пригородах Белвью, Такома и Киркленд. Тем не менее, они с удовольствием примыкают к другим Чистым, если это может помочь им прикончить пару Отверженных. Огнеликие состоят преимущественно из Огнерождённых: их личная система верований основана на сочетании христианства евангелистского толка и анимизма простых Аншега.

• **Старое золото** сосредоточено на превращении города в идеальные владения для Белоснежных лап. Эти оборотни активно сотрудничают с криминальным миром, а некоторые из них и вовсе держат под собой целые городские кварталы.

• **Мёртвая луна** подобна Уцелевшим в том отношении, что она представляет собой сборище чужаков, которых объединяет только их непригодность для других стай. В ней состоит одинокий представитель Белоснежных лап, затаивший обиду на плутократов Старого золота, один Огнерождённый язычник, не выносящий христианских примесей в верованиях Огнеликих, жестокий Король хищников, недавно убивший другого Чистого, и несколько рекрутов из числа Урата. Как ни странно, именно Мёртвая луна активнее всего выступает против Отверженных, поскольку единственный шанс найти себе территорию для этих оборотней заключается в том, чтобы согнать с неё конкурентов.

Каждая стая Чистых в Сиэтле включает в число своих представителей хотя бы одного Короля хищников. Никто из Чистых ничего не подозревает, однако это вовсе не совпадение. Каждый из Королей хищников платит дань могущественному оборотню, известному им как Клыкастый пророк. Этот оборотень обещал помочь им воссоединиться с духом самого Отца Волка, однако для этого Королям хищников необходимо подмять под себя все местные стаи.

О чём неизвестно самим Королям, так это о том, что ими тоже манипулируют. Клыкастый пророк не имеет ничего общего с философией Нинна Фарах. Под его маской скрывается Адская гончая, служащая великому духу ненависти. Когда обманутым Аншега станет об этом известно, всё местное общество Чистых погрузится в хаос.